



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์*

ปริชญา ป้อมจันทร์¹, อังศัвра เหลืองนภา²

¹สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : parichaya_p@hotmail.com

²อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : angvarrah.li@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันมีการใช้แอปพลิเคชันเข้ามาเป็นสื่อในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแอปพลิเคชันที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ และเพื่อเปรียบเทียบแอปพลิเคชันที่นักศึกษาเลือกใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการจำแนกและวิเคราะห์ ของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 181 คน ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันที่นักศึกษาเลือกใช้มากที่สุด คือ Johny Grammar's word Challenge นอกจากนี้ยังมีอีกหลายแอปพลิเคชันที่นักศึกษาสามารถเลือกใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ได้

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, ไวยากรณ์, ภาษาอังกฤษ, ทักษะ, พัฒนา

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยในรายวิชาศึกษาเอกเทศ (ENL4911) ของนักศึกษารุ่นปี 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2561



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Abstract

In the present, there are more using media applications in learning English. To be able to students to learn and develop by themselves. And can bring knowledge to apply in everyday life. Therefore, the researcher is interested to examine of applications that used in learning English grammar as the guideline for learning and improving of English grammar skills more efficiently. The objectives of the study were to examine of applications that students use to improving English grammar skills and to compare applications that students choose to learning and improving English grammar skills. By using the online questionnaires to identify and analyze to examine the results that 181 students of Faculty of Humanities and Social Sciences, Business English Major, Suan Sunandha Rajabhat University using of applications. The finding showed that applications that the most students choose to use the applications Johnny Grammar's word Challenge to learning and improving English grammar skills. There are also many applications that students can use to learning and improving in English Grammar Skill.

Keywords : Application, Grammar, English, Skills, Developing



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทนำ

ในปัจจุบัน สังคมไทยเห็นถึงความสำคัญต่อการศึกษามากขึ้นและมุ่งเน้นการพัฒนาฐานความรู้ เพื่อเพิ่มคุณภาพมาตรฐานของประชากรไทยในอนาคต จึงมีการใช้สื่อเทคโนโลยีที่สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วเข้ามาเป็นสื่อกลางระหว่างการศึกษาและการเรียนรู้อย่างไร้ขอบเขต โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวัน ถูกนำมาใช้ตั้งแต่ระดับบุคคลขึ้นไปถึงระดับองค์กร อุตสาหกรรม ภาคสังคม ตลอดจนในระดับประเทศและระหว่างประเทศ

ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ จึงแพร่หลายไปได้อย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องจึงมีบทบาทในการประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ ทั้งวีดิทัศน์ สื่อช่วยสอน รวมไปถึงแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้น ในปัจจุบันการใช้แอปพลิเคชันในการสอนภาษาเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น (ธีราพร และคณะ, 2552) เนื่องจาก ในบทเรียนที่บรรจุอยู่ในสื่อชนิดนี้สามารถบรรจุทั้งภาพกราฟฟิก วิดีโอภาพเคลื่อนไหว และเสียงเอาไว้ได้ (นิศากร, 2558) และการใช้สื่อแอปพลิเคชันในปัจจุบันเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่คุณสอนนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี สามารถให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (รมณียา, 2558) ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ และแอปพลิเคชันสามารถนำพาให้สื่อต่าง ๆ ไปสู่ผู้เรียนได้ทั่วทุกมุมโลก โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากที่ต่าง ๆ และยังสะดวกทั้งการทบทวนบทเรียนได้ตามที่ต้องการ (รมณียา, 2558) ช่วยให้ผู้เรียนทราบและปรับปรุงผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และยังสามารถสะท้อนถึงความก้าวหน้าทางการเรียนรู้จากเนื้อหาที่เรียนได้ โดยการใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ในทุกสถานการณ์ตามจุดประสงค์และเป้าหมายรวมทั้งวิธีการที่นำไปใช้ ที่เป็นสื่อที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ (บรรพตพรณ์ และ ศุภลักษณ์, 2558)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญภาษาหนึ่งที่ทั่วโลกให้การยอมรับทั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่จะเข้าถึงแหล่งวิทยาการต่าง ๆ และค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ จึงทำให้ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทย และคนทั่วโลก (ธีราพร และคณะ, 2552) ซึ่งปัจจุบันมีคนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสารถึงจำนวน 2,000 ล้านคน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้ประชากรไทยได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ และการประกอบอาชีพ (รมณียา, 2558) จากบทบาทและความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษดังกล่าว ผู้ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในทักษะต่าง ๆ จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้และใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง (สมเด็ย และคณะ, 2560) ส่วน Long และ Richards (1987) ระบุว่า ไวยากรณ์เป็นแกนหลักของภาษาอังกฤษ ในผู้เรียนภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศ จำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานให้ถูกต้อง (กาโสม และ นิศากร, 2560)

จากความสำคัญของไวยากรณ์ข้างต้น มีผู้วิจัยท่านอื่นได้กล่าวถึงไวยากรณ์เพิ่มเติมดังนี้ จินตนา สุจจนันท์ (2533) กล่าวว่า ไวยากรณ์ หมายถึง การใช้กฎเกณฑ์ทางภาษาอย่างถูกต้อง (สุพรรณิ, 2557) และสเตวิก (Stevick 1982 อ้างถึงใน อนุชิต ธรรมานิตย์ 2544) กล่าวว่า ไวยากรณ์ หมายถึง การอธิบายอย่างถูกต้อง และมีความชัดเจนที่สุดในภาษาหนึ่ง เช่น หน่วยคำที่เป็นแกน (Stem) หน่วยคำที่ใช้เติมหน้าและเติมท้าย และทำนองเสียง (Intonation) หน่วยคำพวกนี้ให้อยู่ในหน่วยโครงสร้างที่ใหญ่กว่า เช่น เป็นคำ เป็นอนุประโยคที่



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ถูกต้อง (สุพรรณิ, 2557) และครอส (Cross 1991 อ้างถึงใน อนุชิต ธรรมานิตย์ 2544) ได้กล่าวถึงไวยากรณ์ว่าเป็นกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นรากฐานของภาษา รวมถึงโครงสร้างของคำและโครงสร้างของอนุประโยค และประโยคซึ่งเป็นที่ยอมรับ จึงสรุปได้ว่า ไวยากรณ์ คือ กฎเกณฑ์ของภาษาที่เกี่ยวข้องกับคำและโครงสร้างประโยคที่ถูกต้อง ส่วนมาร์แชล (Marshall 1997) กล่าวว่า ไวยากรณ์ หมายถึง สิ่งที่ทำได้และสิ่งที่ไม่ได้ในภาษา การสะกดคำ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอนที่ถูกต้อง การจัดโครงสร้างคำในลำดับที่ถูกต้อง และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง (สุพรรณิ, 2557)

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับคนไทย คือ ไม่เข้าใจหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและยังใช้ไม่ถูกต้อง เป็นที่น่าสังเกตว่านักเรียนและนิสิตส่วนใหญ่ยังคงแสวงหาสถาบันสอนพิเศษอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของไวยากรณ์ที่มักจะพบว่าเป็นปัญหามากที่สุด สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสถาบันการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของประเทศไทย ว่ายังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนมากเท่าที่ควร

ด้วยเหตุผลข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านไวยากรณ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีการศึกษามาพัฒนาบุคลากรต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบแอปพลิเคชันที่นักศึกษาเลือกใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 181 คน โดยการทำแบบสอบถามออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการจำแนกและวิเคราะห์ เพื่อศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันของนักศึกษาในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์

แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

- ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบ คือ เพศ คณะ สาขาวิชา ชั้นปี
- ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ แบ่งเป็น ด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และหลักไวยากรณ์
- ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับประโยชน์ของแอปพลิเคชันที่สามารถช่วยพัฒนาในทักษะด้านใด

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาและค้นคว้าแอปพลิเคชันที่ใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม กำหนดประเด็นและกำหนดขอบเขตของการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เขียนโครงสร้างแบบสอบถามและนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
3. สร้างแบบสอบถามโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาและตรวจสอบคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
4. นำแบบสอบถามที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
5. ดำเนินการสำรวจข้อมูล
6. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาแอปพลิเคชันในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเพื่อศึกษาว่าแอปพลิเคชันใดที่นักศึกษาเลือกใช้มากที่สุดในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านไวยากรณ์ ผลการวิจัยมีดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ลำดับที่	ข้อมูลทั่วไป	ร้อยละ	จำนวน (คน)
1	เพศ		
	- ชาย	17.3	32
	- หญิง	82.8	149
2	คณะ		
	- มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ	46	181
3	ชั้นปี		
	- ปีที่ 1	28.7	52
	- ปีที่ 2	18.2	33
	- ปีที่ 3	29.8	54
	- ปีที่ 4	23.2	42

จากตารางที่ 1 พบว่านักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจทั้งหมด 181 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 149 คน และเพศชาย จำนวน 32 คน และจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาปีที่ 3 จำนวน 54 คน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

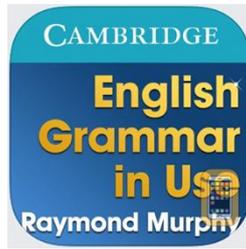
ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลการใช้แอปพลิเคชันของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์

แอปพลิเคชันที่ช่วยในการพัฒนาภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์	จำนวนคน	ร้อยละ
Johnny Grammar's word Challenge	35	38.9
Murphy's English Grammar in Use	32	35.6
Learn English Grammar	30	33.3
English Grammar Exercises	28	31.1
3350+ English Grammar Practice	16	17.8
English Grammar Ultimate	11	12.2

2.1 รูปภาพตัวอย่างแอปพลิเคชัน



Johnny Grammar's word Challenge



Murphy's English Grammar in Use



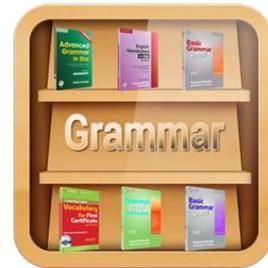
Learn English Grammar



English Grammar Exercises



3350+ English Grammar Practice



English Grammar Ultimate

จากตารางที่ 2 แอปพลิเคชันที่นักศึกษาเลือกใช้ในการพัฒนาทักษะด้านไวยากรณ์มากที่สุด คือ Johnny Grammar's word Challenge เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่สอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการผสมผสานเกมส์เข้าด้วยกัน โดยเน้นในเรื่องการทดสอบคำศัพท์ การสะกดคำ และไวยากรณ์สำหรับภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของผู้เรียนภาษาอังกฤษ และมีการแบ่งเนื้อหาและแบบทดสอบออกเป็น 3 ส่วน คือ ไวยากรณ์, การสะกดคำ และคำศัพท์ มีการแยกย่อยหัวข้อทั่วไปเป็น 10 หัวข้อ ได้แก่ อาหารและ



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ร้านอาหาร การเดินทาง การพูดคุย งานอดิเรก ฯลฯ พร้อมมีเฉลยท้ายแบบทดสอบพร้อมคำแนะนำ รองลงมา คือ Murphy' s English Grammar in Use, Learn English Grammar, English Grammar Exercises, 3350+ English Grammar Practice และ English Grammar Ultimate ตามลำดับ

แอปพลิเคชันทั้งหมดที่กล่าวไว้ข้างต้น เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลของแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน	ลักษณะของแอปพลิเคชัน	ผลที่ได้
Johnny Grammar's word Challenge	<ul style="list-style-type: none"> - สถาบัน British Council จัดทำแอปพลิเคชันนี้ขึ้น - เป็นแอปพลิเคชันสอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการผสมผสานเกมส์เข้าด้วยกัน เน้นในเรื่องการทดสอบคำศัพท์ การสะกดคำ และไวยากรณ์สำหรับภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของผู้เรียน - เนื้อหาและแบบทดสอบ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ไวยากรณ์, การสะกดคำ และคำศัพท์ - มีการแยกย่อยหัวข้อทั่วไปเป็น 10 หัวข้อ ได้แก่ อาหารและร้านอาหาร การเดินทาง การพูดคุย งานอดิเรก ฯลฯ - แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ง่าย ปานกลาง ยาก - เฉลยคำตอบหลังจากทำแบบทดสอบเสร็จทันที - มีคำแนะนำสำหรับคำตอบที่ผิดเพื่อการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น 	<p>ไวยากรณ์สำหรับภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการสะกดคำ, คำศัพท์และการพูดคุยในสถานการณ์ต่าง ๆ</p>



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

แอปพลิเคชัน	ลักษณะของแอปพลิเคชัน	ผลที่ได้
Learn English Grammar	<ul style="list-style-type: none"> - สถาบัน British Council จัดทำแอปพลิเคชันนี้ขึ้นเพื่อฝึกภาษาอังกฤษแบบเน้นไวยากรณ์โดยเฉพาะอย่าง Learn English Grammar ขึ้นมา - มีให้เลือกเรียน 2 เวอร์ชัน คือ UK Edition และ US Edition - แอปพลิเคชันนี้เหมาะสำหรับคนที่ต้องการฝึกทักษะเรื่องไวยากรณ์ให้แน่นยิ่งขึ้น - เป็นแอปพลิเคชันที่ฝึกการเชื่อมโยงและคำศัพท์ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมาให้เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน รวมทั้งมีแบบฝึกหัดให้เลือกทำท้ายบทได้หลากหลาย - แอปพลิเคชันนี้จัดทำเป็นภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาสเปน ข้อมูลเกี่ยวกับความช่วยเหลือและรูปที่เป็นคำแนะนำในการใช้งานมีเป็นภาษาสำหรับภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ภาษาอิตาลี ภาษาญี่ปุ่น และภาษาสเปน 	ฝึกทักษะไวยากรณ์ โดยสามารถเลือกเรียนได้ทั้งแบบ UK Edition และ US Edition
English Grammar Exercises	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาในแอปพลิเคชันส่วนใหญ่จะเป็นข้อสอบ - สอนวิธีสร้างรูปแบบประโยคที่ถูกต้อง, สร้างคำ, ประโยคตามคำ มีแบบฝึกหัดให้เลือกทำหลากหลาย - ข้อสอบแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ให้อ่านและเข้าใจง่ายขึ้น - เหมาะสำหรับผู้อ่านไวยากรณ์มามากพอสมควรและต้องการทดสอบตนเอง มีคำแนะนำทันทีหลังการทดสอบ 	ฝึกทำข้อสอบในเรื่องไวยากรณ์ และวิธีสร้างรูปแบบประโยค



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

แอปพลิเคชัน	ลักษณะของแอปพลิเคชัน	ผลที่ได้
3350+ English Grammar Practice	<ul style="list-style-type: none"> - ผลิตและพัฒนาขึ้นโดย Buffalo Software - เนื้อหาในแอปพลิเคชันส่วนใหญ่เป็นแบบฝึกหัดเรื่องไวยากรณ์ - แบ่งเป็นหัวข้อย่อยให้สะดวกต่อการศึกษา และแบ่งเป็นสถานการณ์ต่างๆ เช่น Chit Chat: At the bus stop 	ไวยากรณ์ในสถานการณ์ต่างๆ และฝึกการใช้ไวยากรณ์
English Grammar Ultimate	<ul style="list-style-type: none"> - ผลิตและพัฒนาขึ้นโดย maxlogix - แอปพลิเคชันนี้รวบรวมเนื้อหาไวยากรณ์จากตำราให้มาอยู่ในรูปของแอปพลิเคชัน - อธิบายเรื่องไวยากรณ์ได้ชัดเจน และมีการยกตัวอย่างประโยคสำเร็จรูปที่สามารถจำและนำไปใช้ได้ - แบ่งหัวข้อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเป็น 4 หัวข้อ คือ English Grammar, English Tenses, Spoken English, Grammar Practice 	ไวยากรณ์ทั้งหมดรวมทั้งเสริมทักษะการพูด และตัวอย่างประโยคที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
Murphy' s English Grammar in Use	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เชี่ยวชาญทางมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์เขียนเนื้อหาทั้งหมดในแอปพลิเคชัน - แอปพลิเคชันได้นำเนื้อหาไวยากรณ์มาจากหนังสือ English Grammar in Use ของมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์มาสรุปลงในรูปแบบของแอปพลิเคชัน - แบ่งเป็นบทเรียนต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่ a, an, the จนไปถึง Active Voice, Passive Voice, Tense ทั้ง 12 Tense และมีแบบฝึกหัดให้ผู้ใช้ได้ฝึกทำ 	ไวยากรณ์ทั้งหมด ตั้งแต่ระดับเริ่มต้น โดยมีบทเรียนจากมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปผลจากการสำรวจแบบสอบถามการใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์ ดังนี้



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Skills Applications	ไวยากรณ์	การสะกด คำคำ	คำศัพท์	สร้าง ประโยค	การพูด
Johnny Grammar's word Challenge	✓	✓	✓		✓
Murphy's English Grammar in Use	✓			✓	
3350+ English Grammar Practice	✓			✓	✓
Learn English Grammar	✓		✓		
English Grammar Exercises	✓			✓	✓
English Grammar Ultimate	✓			✓	✓

อภิปรายผล

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษมีผู้วิจัยมีการเปรียบเทียบแอปพลิเคชันเพื่อที่นักศึกษาจะได้เห็นแนวทางในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์เพิ่มมากขึ้น โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เลือกใช้แอปพลิเคชัน Johnny Grammar's word Challenge ในการพัฒนาทักษะด้านไวยากรณ์มากที่สุดตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่สอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการผสมผสานเกมส์เข้าด้วยกัน โดยเน้นในเรื่องการทดสอบคำศัพท์ การสะกดคำ และไวยากรณ์สำหรับภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของผู้เรียนภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้นจากแบบฝึกหัดและเกมส์ในแอปพลิเคชัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรมณียา สุธรรมจรยา (2558: 73) ได้วิจัยเรื่องผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 พบว่าแอปพลิเคชันสามารถทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลาตามที่ต้องการ และยังเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้รายบุคคลได้

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยหัวข้อดังกล่าวของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จะช่วยให้มองเห็นปัญหาและความสำคัญของภาษาอังกฤษในประเทศไทย ซึ่งส่งผลให้เกิดแนวทางในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านไวยากรณ์รวมถึงทักษะอื่น ๆ โดยใช้แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นในปัจจุบันเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเก็บรวบรวมข้อมูลของแอปพลิเคชันเพิ่มมากขึ้น และจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อที่จะได้ข้อมูลในการศึกษาวิจัยที่กว้างขึ้น
2. ควรมีการเปรียบเทียบแอปพลิเคชันในหลาย ๆ ทักษะ เพื่อนำไปใช้ในการเขียนวิจัยในครั้งต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ให้การสนับสนุนในการทำวิจัยและนำเสนอผลงานวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. อังศุวรา เหลืองนภา ที่ให้คำปรึกษาและช่วยชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยจนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กาโสม หมดเด็น และนิสกร จารุมณี. (2560). ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถด้านไวยากรณ์กับทักษะการอ่านและการเขียน *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 14(2), 33-45.
- ธีราพร แซ่แห้ว, ศศิวิมล คงเมือง และจิตจรลดา บุรพรัตน์ (2552). การพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. *โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- นิสกร แสงสว่าง. (2558). ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม* *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8(2), 788-803.
- บรรพตพรณ์ สิงห์ดี และศุภลักษณ์ สัตย์เพชรพราย. (2558). การวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอย รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.*
- รมณียา สุธรรมจรรยา. (2558). ผลการใช้แอปพลิเคชัน สำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1030-1045.
- สมเด็ย เกตุอินทร, ดร.สุชาติลีตระกูล, ดร.ศรชัย มุ่งไธสง และดร.พูนชัย ยาวีราช. (2560). กลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. *วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการศึกษาและการพัฒนาสังคม, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.*
- สุพรรณิ อาศัยราช. (2557). การพัฒนาบทเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานโดยใช้เอกสารจริงด้านสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.